1

LE COLLINE INFERNALI

STEVE JACKSON

sortilegio

GUIDA STRATEGICA

librogame®

2007, Panta
2007, Librogame's Land – www.librogame.altervista.org
2007, Il Mondo dei LibroGames – www.librogame.com
Impaginazione a cura di Dirk06

LE COLLINE INFERNALI

GUIDA STRATEGICA

A cura di Panta

!!! ATTENZIONE !!!

Di seguito troverete ogni possibile genere di SPOILER riguardante il primo volume della serie "Sortilegio": "LE COLLINE INFERNALI".

Se non avete giocato il libro, o meglio, se non lo avete giocato un discreto numero di volte, provando sia come mago che come guerriero, e scovandone ogni possibile segreto, vi sconsiglio davvero di proseguire la lettura di questa guida.
Se non l'avete giocato affatto poi, non sapete cosa vi perdete, ma questo va da sé.

Quindi ripeto: leggete solamente se credete di avere già scoperto tutto lo scopribile, o se vi siete definitivamente stancati di cercare ciò che vi manca.

Una breve introduzione

Di seguito troverete una serie di schemi, che costituiscono la mappa completa del librogame, paragrafo per paragrafo.
Accanto alla maggior parte dei paragrafi troverete alcune brevissime note sui loro contenuti (vedi più sotto per una lista delle abbreviazioni).
Si tratta di una guida completa al volume, riservata a chi lo conosce già e vorrebbe conoscerlo meglio.
Un'operazione del genere può sembrare di un'inutilità folle. Se pensate che sia così, c'è una soluzione molto semplice: non leggete questa guida.
Forse trovereste più utile una guida a Kharé o a Mampang. Ho intenzione in effetti di continuare anche con i volumi seguenti della serie, anche perché essi sono indubbiamente più complessi rispetto al primo (che è appunto un'introduzione alla serie), e quindi necessitano maggiormente di essere analizzati. Ho sentito qualcuno confessare di non aver mai trovato l'intera quartina del secondo volume, o tutti i serpenti del terzo. Quindi forse una guida come questa una qualche utilità può averla.
Tuttavia, una guida a Kharé, ad esempio, non può prescindere dagli indizi che su di essa si trovano nel primo volume (una lista di questi si trova alla fine di questa guida). Ho quindi deciso di iniziare dal principio.
In appendice troverete infine una guida alla magia nel LG.

La serie

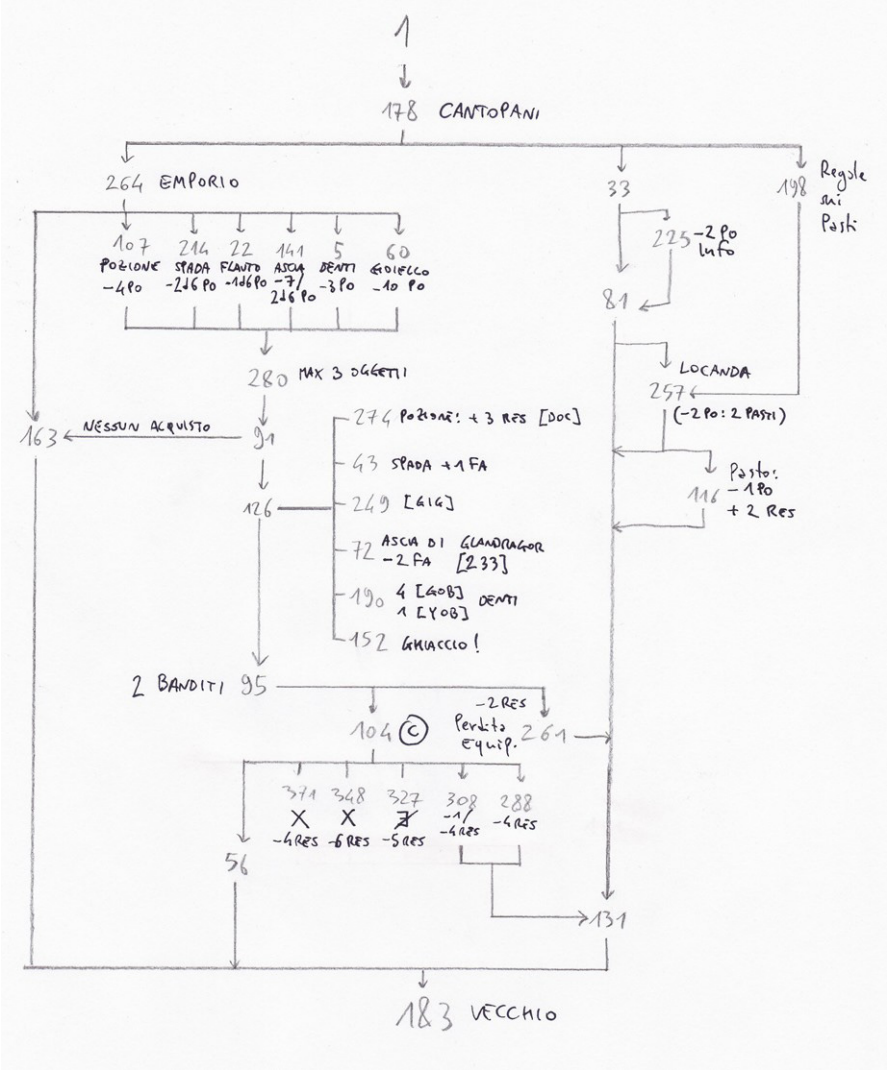
Come si sarà intuito questa è, a mio avviso, semplicemente la migliore serie di LG in assoluto.
Personalmente, mai come leggendo questa serie mi sono sentito un personaggio all'interno di un vasto mondo, coerente e complesso.
A questa sensazione contribuisce sicuramente il corredo di illustrazioni di John Blanche, non solo perfette stilisticamente, ma molto adatte all'ambientazione creata da Steve Jackson.
Ma determinante è il livello davvero alto di interattività tra i quattro volumi della serie. Avremo modo di vederli nello specifico man mano, ma per rendere l'idea basti dire che ci sono oggetti nel primo libro che trovano un senso solamente nel quarto.
Si tratta infatti praticamente di un unico, enorme LG, diviso in quattro solamente per praticità.
La storia può essere vissuta (giocata non rende l'idea) nelle vesti di mago o di guerriero. Inutile dire che la serie si chiama Sortilegio, ed è stata quindi pensata per essere giocata

da un mago. Tuttavia è possibile cimentarsi nelle avventure dei quattro volumi anche con un guerriero.
Le regole di gioco definiscono "gioco semplice" questa seconda opzione, e "gioco avanzato" la prima. In effetti, chi sceglie il mago deve memorizzare svariate formule magiche (si veda l'appendice), e vede la sua Combattività ridotta di 2 punti (capirai…).
Tuttavia io consiglio di giocare la serie come maghi, anche diverse volte, e di tentare la più difficile strada del guerriero solo quando si è acquisita una certa dimestichezza con i vari incontri.
Giocare con il guerriero infatti è il "gioco semplice" solo dal punto di vista delle regole. Ci sono situazioni banali per un mago nelle quali le risorse più limitate del guerriero sono messe a dura prova. Tra l'altro, il mago può combattere benissimo e la penalità alla sua Combattività non bilancia lontanamente la possibilità di avvalersi della magia. Usare un guerriero insomma è un po' come giocare "Metal Gear Solid" a livello extreme ed è per questo una sfida per i più esperti della serie.
Sortilegio ha anche un'altra peculiarità, che la distingue dalla maggior parte delle altre serie di LG: il protagonista rimane anonimo. Non ne viene mai dato né il vero nome (come l'Alteo di Grecia Antica, il Prete Gianni di Misteri d'Oriente, o il Pip di Grailquest), né il "nome indiano" (Lupo Solitario o Grey Star). Questo secondo me è un dettaglio molto sottile ma indispensabile per il suo contributo a far sentire il lettore il vero protagonista della trama. Tu non sei il mitico eroe Pinco Pallino, sei te stesso se fossi un mitico eroe.

Abbreviazioni

```
PO......Pezzi d'oro
RES.....Resistenza
FO......Fortuna
FA......Forza d'attacco
TF......Tenta la Fortuna
F.......Fortunato
SF......Sfortunato
L.......Aiuto di Libra
©.......Combattimento
X.......Incantesimo impossibile da lanciare
E/......Incantesimo inesistente
M.......Morte
```

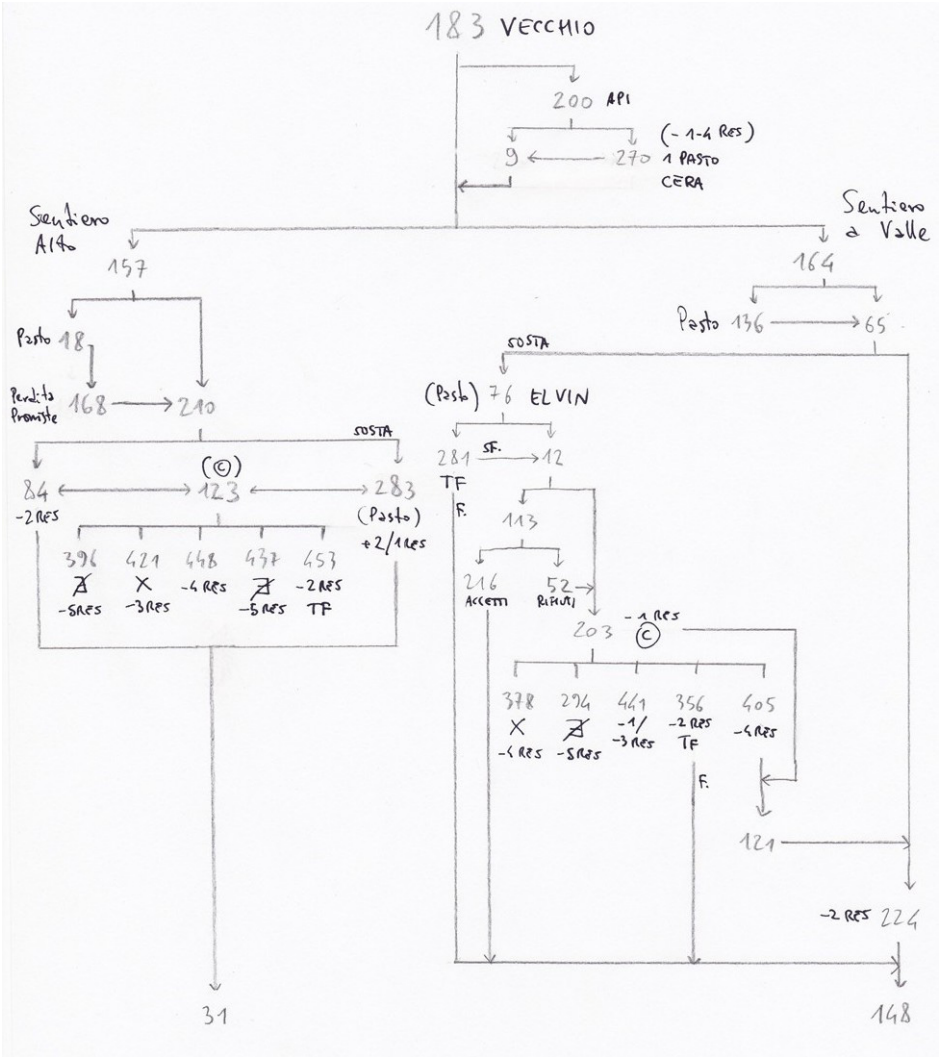
QUADRO A



Una volta giunti a Cantopani le scelte sono tre: scoprire delle regole sui pasti che, visto che (mi auguro) questa non è la vostra prima partita col LG, conoscete già; pagare il primo che passa per delle informazione di cui, leggendo questa guida specialmente, potete fare a meno; o andare all'emporio a fare acquisti.
Inutile dire che quest'ultima è la scelta consigliata. In questo modo non potete recarvi in locanda, è vero. Lì avreste potuto comprare cibo per due pasti, e mangiare recuperando 2 punti di Resistenza... che però non potete aver ancora perso!
All'emporio ci sono sei oggetti, e possiamo comprarne solamente tre. Dal momento che uno di questi ci viene spacciato per un gioiello ma è in realtà un ghiacciolo, la scelta si riduce a cinque: una pozione curativa, una spada di buona fattura, un flauto, un'ascia, dei denti.
Un guerriero qui ha la vita leggermente più semplice: pozione, spada e ascia. Del resto

non sa che farsene.
Per un mago la scelta sembra altrettanto facile: denti, flauto e pozione, tutti componenti per i suoi incantesimi.
Tuttavia comprare l'ascia è una scelta pressoché obbligata: intanto ha sopra delle strane incisioni (quindi si intuisce che non è lì per caso), e poi come vedremo strada facendo ci servirà per conoscere un personaggio che può darci dritte notevoli una volta a Kharé...
Siamo solo a una decina di paragrafi dall'inizio del primo libro e stiamo già lavorando per il secondo! Questo è Sortilegio.
Sortilegio è anche un progredire nell'avventura molto graduale: se non avete comprato nulla (ma non dovrebbe essere il vostro caso...) non incapperete nei briganti fuori dal villaggio. Altrimenti, l'avventura entra nel vivo subito e, dopo gli acquisti, il primo combattimento!
Volendo lo scontro si può evitare... lasciando che i briganti si prendano zaino e soldi! Compresi chiaramente i vostri nuovi acquisti. Non mi sembra il caso.
Se non vogliamo sporcarci le mani è sufficiente suonare un po' il nostro nuovo flauto o, se non l'abbiamo, con una spesa leggermente maggiore di Resistenza erigere un muro di forza.
In entrambi i casi, siamo arrivati al primo check-point, sotto forma di uno strano vecchio (che scopriremo più avanti essere tale solo da qualche giorno) appollaiato su un albero...

QUADRO B1



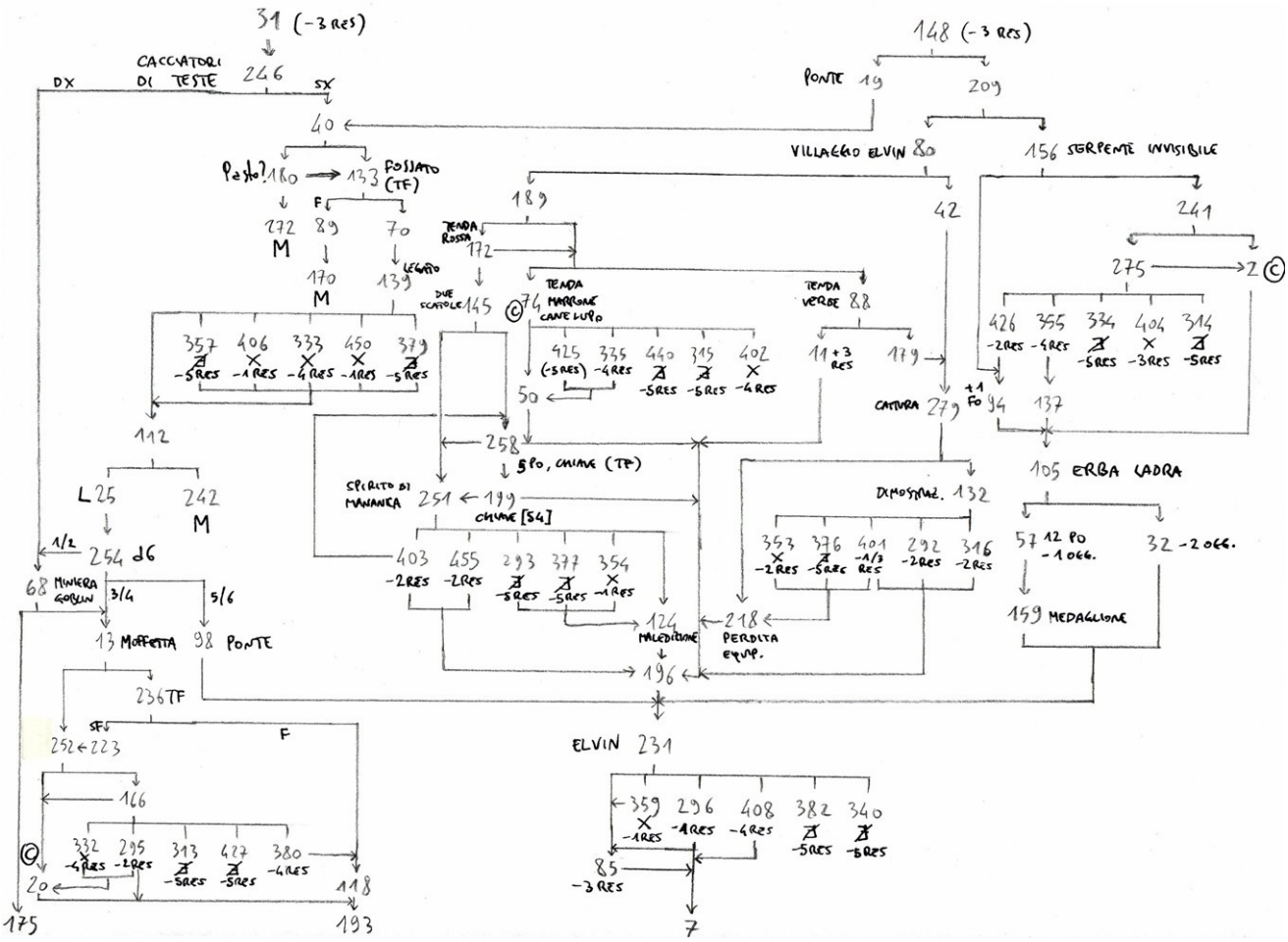
Qui inizia la sezione più lunga ed intricata del LG, e dovremo analizzarla in più parti. Ci sono sostanzialmente due sentieri paralleli che hanno solo due o tre punti di contatto, tramite i quali si può passare dall'uno all'altro percorso. Prima di incontrare un vero e proprio check-point dovremo aspettare un po'.

Questo secondo me è un fattore determinante nel conferire al LG un senso di vastità che in effetti esso possiede solo relativamente. Dei suoi 456 paragrafi, quelli dal 287 in poi sono quasi tutti dedicati all'esito degli incantesimi; con i rimanenti 286 Jackson è riuscito a farci perdere subito l'orientamento con una serie di semplici bivi. Vediamo come.

Il vecchio ci fornisce due elementi non da poco: una quartina che capiremo meglio nel Quadro D, e una pagina di un libro di magia (la 102 - ma non andate a quel paragrafo a vedere di che si tratta perché Jackson è più diabolico di così) che ci servirà nel Quadro

G. In entrambi i casi si tratta di elementi da utilizzare in incontri obbligatori, e sono quindi ancora più importanti.
Abbandonato il vecchio al suo destino ci conviene rimandare ancora un po' la scelta sul sentiero da prendere; andiamo invece a vedere cos'è quel ronzio che sentiamo tra gli alberi. Si tratta naturalmente di api, che possono fornirci cera per i nostri incantesimi e miele pari a un pasto.
E adesso viene il bello. Prima di poter decidere quale sentiero è il migliore dovrete arrivare alla fine del Quadro B con il prossimo check-point. Per ora limitiamoci ad esaminarne questa porzione.
I due sentieri, quello alto sulle colline e quello che passa a valle, sono molto simili: in entrambi ci viene offerta innanzitutto la possibilità di mangiare.
Nel sentiero alto però è meglio rifiutarla (potremo mangiare comunque tra poco), o uno strano essere verde si autoinviterà a pranzo, ed è davvero piuttosto vorace.
Pasto o meno, si procede senza problemi fino a sera in entrambi i sentieri, con la possibilità se vogliamo di accamparci. Proseguire senza dormire non ci fa guadagnare nulla (perdiamo anzi 2 punti di Resistenza) e non evitiamo chissà che infame destino, quindi consiglio di fare una sosta.
Il sentiero alto (sosta o meno, ma con probabilità differenti) ci manda al paragrafo 123, che ritroveremo anche più avanti. Si tratta di un paragrafo che stabilisce quali eventuali incontri facciamo nel corso della notte.
Il sentiero basso invece ci manda un gruppetto di Elvin a disturbare il nostro sonno. Purtroppo l'incontro non ha in serbo nulla di interessante se non il pur prezioso scorcio su parte del mondo di Kakhabad: nessuna informazione per il nostro viaggio, nessun oggetto. Rischiamo anzi di far innervosire gli Elvin e di doverli combattere (dovendo poi per giunta ripartire senza aver dormito).
L'incontro si può evitare se si è Fortunati, ma io consiglio di leggere quanto più possibile ogni volta che possiamo, specie ora che non rischiamo nulla. Quindi parliamo pure con gli Elvin e uniamoci a loro. Dopo qualche ora se ne andranno e noi potremo riposare normalmente.
Così finisce il primo giorno di viaggio. In entrambi i percorsi un paragrafo (l'ultimo del Quadro da ciascun lato) ci chiede se ieri abbiamo mangiato.
E siamo pronti per continuare.

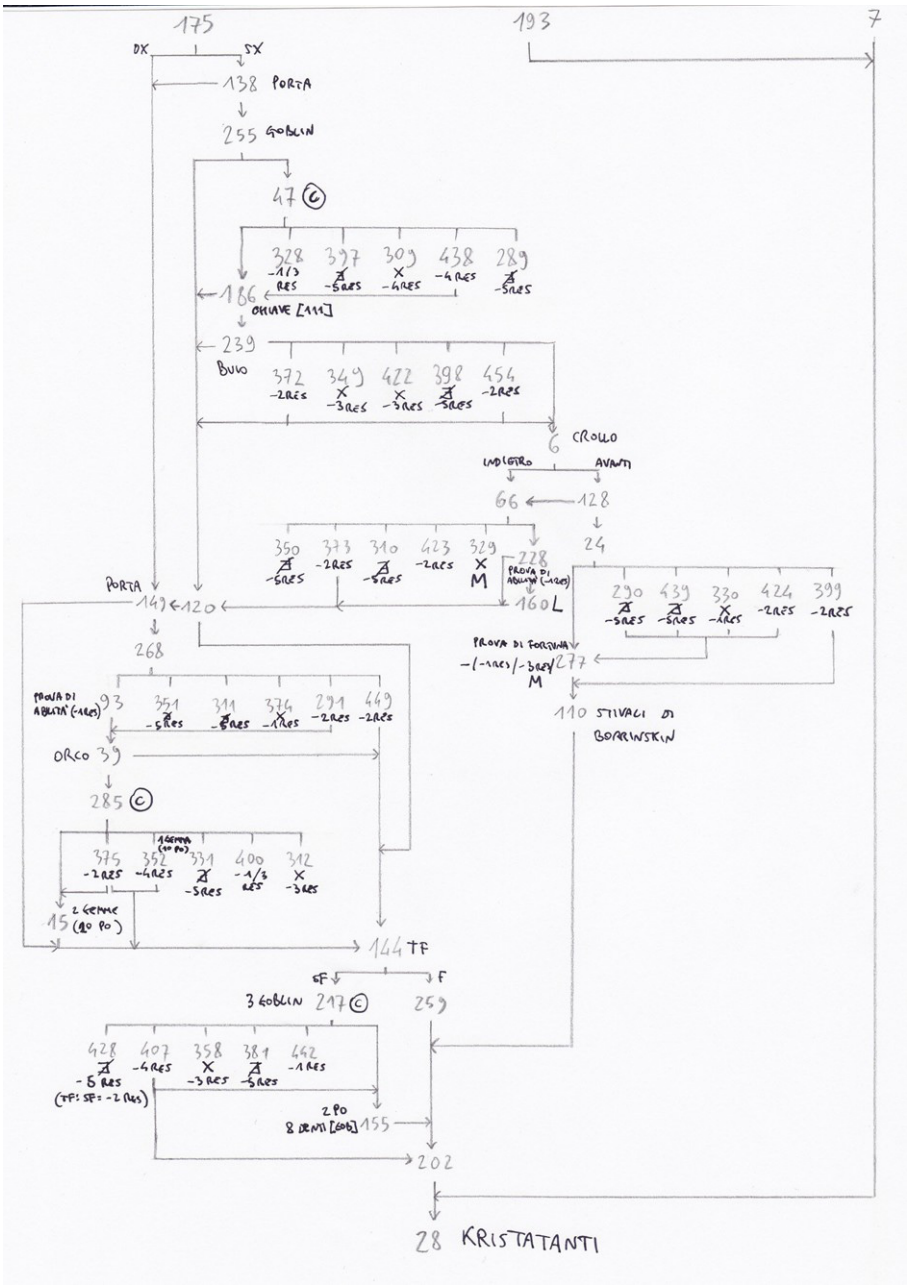
QUADRO B2



Il secondo giorno del nostro viaggio continua all'insegna degli incontri più assurdi.
Il sentiero alto ci porta subito ad un bivio: a destra arriviamo ad una miniera goblin (che vedremo però nel prossimo quadro), a sinistra nel territorio dei cacciatori di teste.
Partiamo da quest'ultimo: evitatelo come la peste! Arrivarci significa morte, o dover ricorrere all'aiuto di Libra per evitarla. Ci sono qui le prime vere trappole bastarde tipiche di Jackson: è vero che fermarsi a mangiare circondati da teste impalate non è molto saggio, e ci viene dato modo di scamparla, ma se si insiste il libro non ha più pietà. Si arriva ad un fossato, e se siamo Fortunati lo evitiamo e veniamo uccisi... Mentre cadendoci dentro veniamo solo catturati e legati (e quindi tutti gli incantesimi che ci vengono proposti sono destinati a fallire). E a questo punto solo Libra può salvarci.
Tra l'altro una volta fuggiti ci accorgiamo di esserci persi, e possiamo scegliere la strada solo andando a caso. Due sentieri ci ricongiungono rispettivamente col sentiero basso o con il bivio che all'inizio avevamo deciso di non prendere (sbagliando purtroppo). Il terzo ci fa incontrare una moffetta; possiamo evitarla se siamo Fortunati o macellarla

per distenderci un po' i nervi, ma abbiamo comunque poco da guadagnarci.
Il sentiero basso è decisamente più interessante e si biforca a sua volta: da un lato ci dà l'opportunità di non lasciarci sfuggire i simpatici cacciatori di teste di cui sopra, l'altro porta ad un ulteriore bivio.
Ci troviamo nel territorio degli Elvin, e uno dei due percorsi ci fa passare per un loro villaggio. Qui possiamo esaminare tre tende. Quella marrone nasconde un cane lupo contro cui dobbiamo combattere. Quella verde dei suonatori invisibili: unendoci a loro col nostro flauto possiamo recuperare un po' la stanchezza, ma l'ascolto passivo ci farà addormentare e verremo catturati dagli Elvin. La scelta è ora tra perdere parte del nostro sudato equipaggiamento e dare loro una dimostrazione di magia prima di andarcene. La terza tenda, quella rossa, contiene due scatole lignee. In una non troviamo altro che lo spirito di Mananka, che se non siamo accorti nella scelta degli incantesimi ci maledirà. Nell'altra, e qui finalmente viene il bello, troviamo uno scorpione a guardia di 5 PO e di una chiave. Se siamo abbastanza Fortunati da recuperare la chiave vediamo che essa porta impresso il numero 54. Ce ne potremo servire nel quadro D.
L'altro percorso aggira il villaggio degli Elvin. Sentiamo una forza prenderci per un braccio come per guidarci. Si tratta di un serpente invisibile, del tutto benevolo (finché non ci mostriamo ostili), al punto che seguire la sua guida ci fa guadagnare un punto di Fortuna. Il serpente ci abbandona quando arriviamo ad una distesa erbosa. Si tratta di erba ladra, e ci conviene seguire il sentiero già battuto. Qui potremo trovare 12 PO, perdendo però un oggetto a nostra scelta dallo zaino, e un medaglione. L'importanza di questo ritrovamento ci viene segnalata dal fatto che per esso è stata preparata un'illustrazione, ma ci accorgeremo davvero del suo valore solamente nel quarto volume della serie!
Il sentiero attraverso l'erba ladra, quello che esce dal villaggio e quello che proviene dal sentiero alto si ricongiungono attraversando il territorio degli Elvin. Incontriamo alcuni di loro che ci lanciano addosso ghiande dagli alberi... Possiamo insaccare passivamente o proteggerci.
Ci ricongiungiamo ora anche con il sentiero che avevamo preso evitando la miniera e incontrando la moffetta, e arriviamo in vista di un villaggio: il nostro secondo checkpoint.
Prima però dobbiamo appunto vedere cos'ha in serbo per noi la miniera dei goblin, e lo faremo nel prossimo quadro.

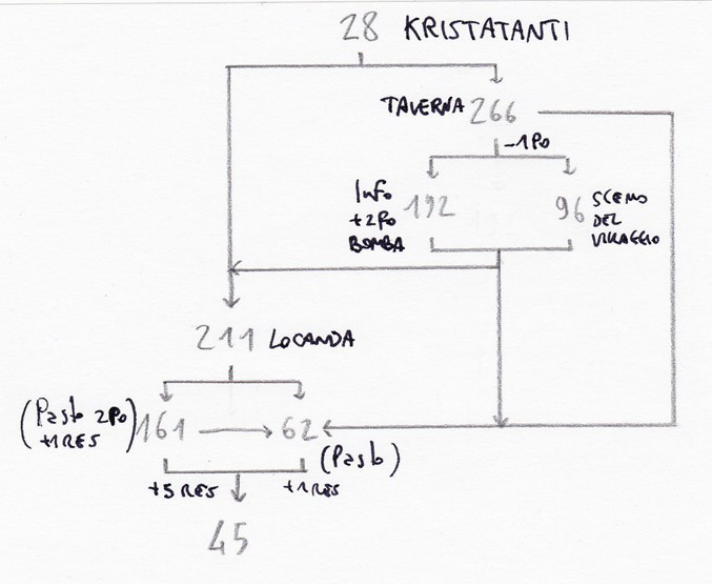
QUADRO B3



Ecco la terza ed ultima parte del quadro B, quella che riguarda la miniera goblin.
Una volta entrati, le grotte conducono a destra o a sinistra. In entrambe le direzioni incontriamo una porta.
Quella di destra è chiusa, e dobbiamo sfondarla o aprirla magicamente. Oltre di essa troviamo un orco intento ad estrarre pietre preziose dalla roccia con uno strano macchinario. Se riusciamo a metterlo fuori gioco possiamo intascare due gemme di notevole valore, prima di andarcene.
La porta di sinistra è aperta, e nasconde un goblin. Al collo del suo cadavere possiamo

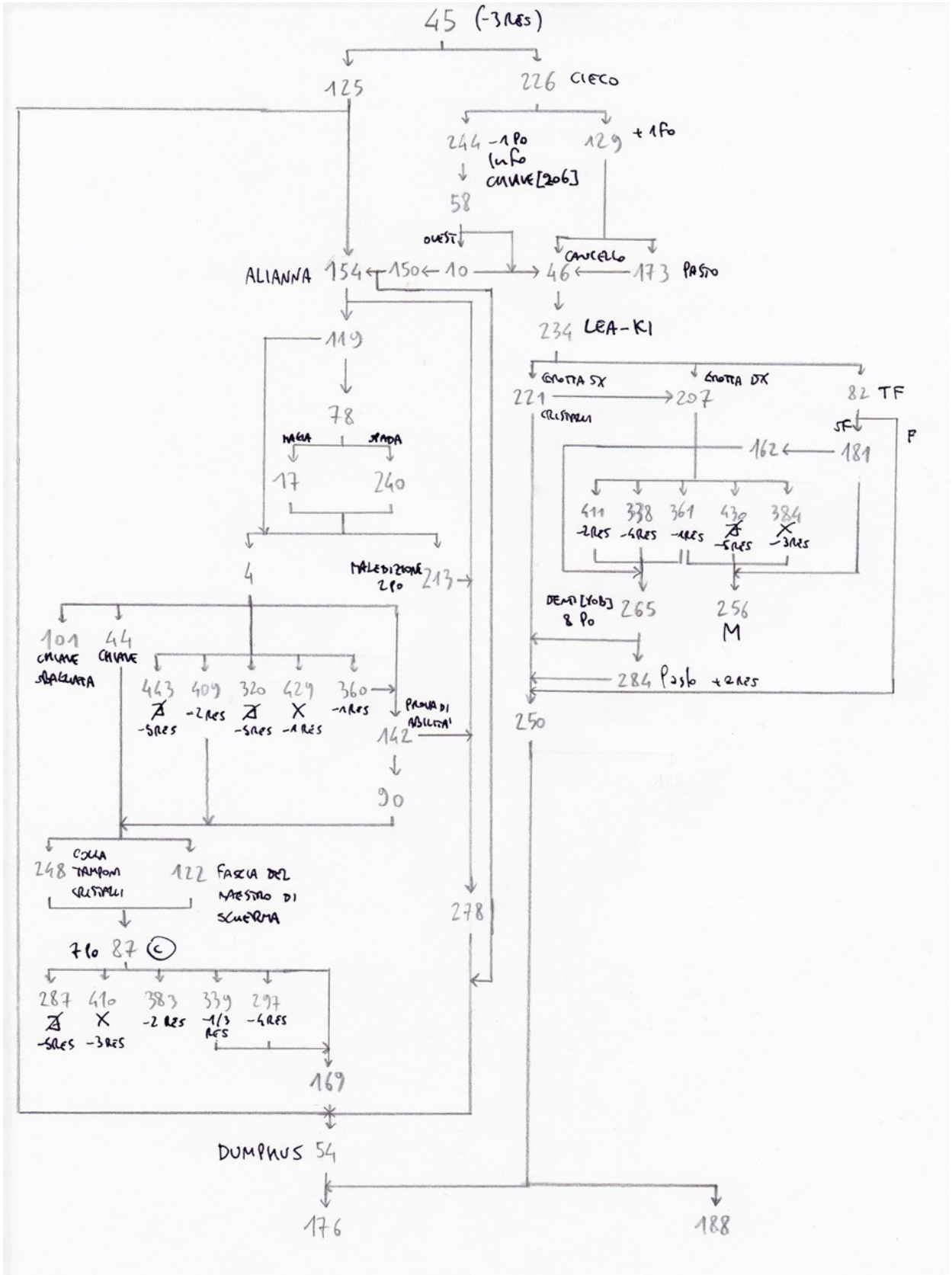
trovare una chiave che reca impresso il numero 111. Se vogliamo possiamo ora tornare sui nostri passi fino alla porta di destra, uscire, o continuare attraverso l'altra porta che si trova in questa stanza.
Dietro di essa troviamo una fitta oscurità, e se insistiamo per questa strada parte della miniera inizierà a crollarci addosso. Si impone una nuova scelta: cerchiamo scampo tornando alla stanza dove abbiamo ucciso il goblin, o corriamo in avanti sperando che il passaggio conduca fuori dalla cava?
Tornando indietro dobbiamo sfondare una porta, chiusasi a quanto pare per via di un sistema di sicurezza. Qui per la prima volta scegliere l'incantesimo sbagliato può ucciderci (possiamo anche rischiare di dover ricorrere all'aiuto di Libra). Ma se ce la facciamo ci troviamo nel corridoio di destra, dove possiamo proseguire l'esplorazione, sempre se non decidiamo che ne abbiamo avuto abbastanza della miniera.
Cercando scampo in avanti invece precipitiamo in un fossato. Qui possiamo non farci nulla, farci pochi danni o morire; possiamo anche ricorrere alla magia per cercare di portare il risultato verso la prima opzione. Nel fossato ci attende un ritrovamento interessante: un paio di stivali di Borriskin.
Troviamo anche un passaggio fuori dalla miniera.
Una volta fuori (a meno che non siamo usciti da quest'ultimo passaggio di fortuna), c'è il rischio di incontrare alcuni goblin. Se siamo Sfortunati possiamo però guadagnarci 2 PO e ben otto denti...
Giungiamo comunque finalmente in vista di un villaggio: Kristatanti, il nostro secondo check-point.
Ora che abbiamo esaminato tutte le possibili diramazioni della strada che dall'incontro col vecchio sull'albero porta a Kristatanti, lascio al parere di ognuno stabilire quale sia il migliore.
Credo tuttavia che non esista un vero e proprio percorso corretto (salvo le scelte più stolte che ho evidenziato), e questo è un altro pregio dell'intera serie.

QUADRO C



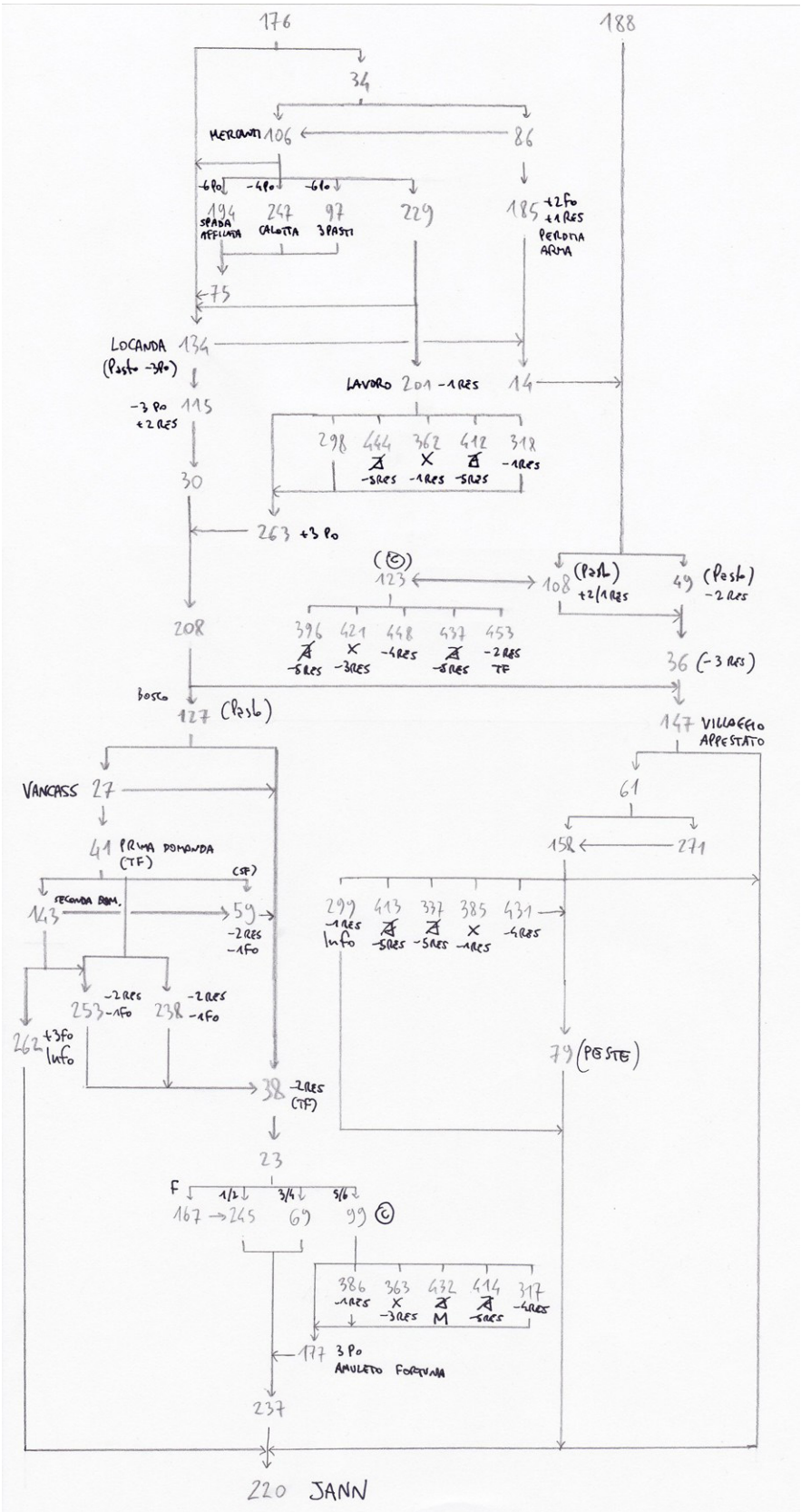
Giunti a Kristatanti sta per terminare anche il nostro secondo giorno di viaggio.
In paese possiamo recarci in due luoghi: la taverna e la locanda (solo in quest'ordine possiamo visitarle entrambe).
In taverna abbiamo due avventori con cui instaurare un dialogo: uno è lo scemo del villaggio... L'altro un vecchio piuttosto disponibile che ci regala anche un frutto bomba (si chiama proprio così), oltre a varie informazioni utili.
Dalla taverna possiamo passare alla locanda o recarci a dormire fuori città. Nessuno ci assassinerà nella notte, ma se siamo a corto di denaro nemmeno rimanere all'addiaccio avrà conseguenze negative.
E il giorno seguente si riparte.

QUADRO D1


45 (-3 RES)
125
226 CIECO
244 -1 Po
Info
CHIAVE [206]
58
129 +1 Fo
OVEST
CANCELLO
ALIANNA 154
150
10
46
173 PASTO
234 LEA-KI
119
78
MAGIA
SPADA
17
240
4
MALEDIZIONE
2 Po
213
101 CHIAVE
ARGENTATA
44 CHIAVE
443 -5 RES
409 -2 RES
320 -5 RES
429 -4 RES
360 -1 RES
PROVA DI ABILITA'
142
90
COLLA
248 TAMPONI
CRISTALLI
122 FASCIA DEL
MAESTRO DI
SCHERMA
278
7 Fo
87
287 -5 RES
410 -3 RES
383 -2 RES
339 -1/3 RES
297 -4 RES
169
DUMPHUS 54
176
188
GROTTA SX
GROTTA DX
221
207
CRISTALLI
82 TF
TF
F
162
181
411 -2 RES
338 -4 RES
361 -1 RES
430 -5 RES
384 -3 RES
DEAD [YOB]
8 Po
265
256
M
284 Pasto +2 RES
250

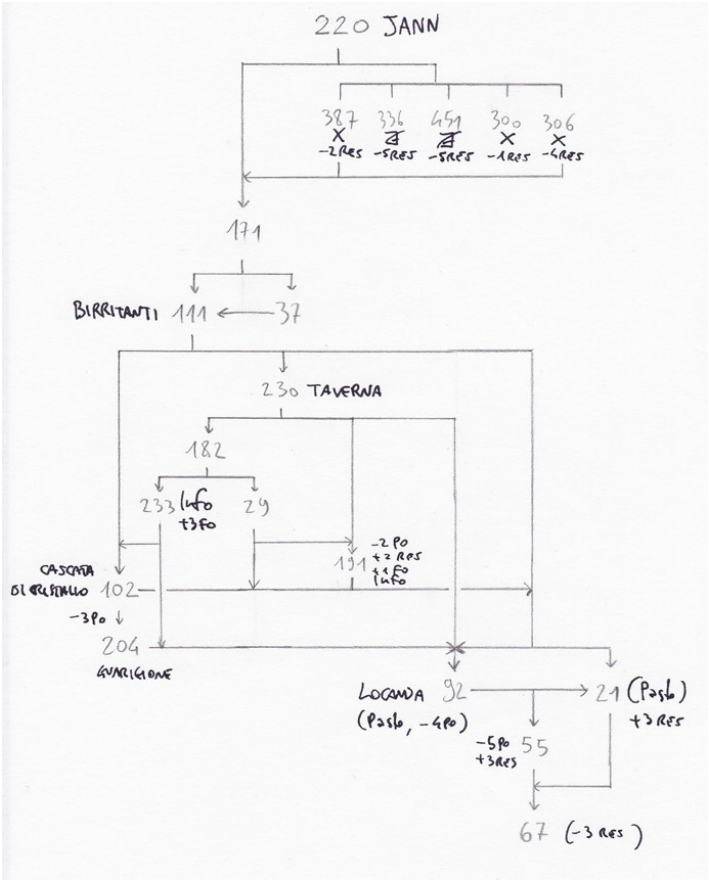
Ripartiamo da Kristatanti e ci troviamo davanti ad un bivio molto importante ma posto in maniera bastarda: possiamo scegliere tra due sentieri, per i quali non ci viene data nessuna descrizione, e dobbiamo scegliere a caso.
Il sentiero giusto ci fa incontrare un cieco che mendica fuori dal paese. Dico "giusto" per due motivi: recarci qui non ci pregiudica gli incontri che faremmo prendendo l'altra strada, in cui ci immetteremo infatti tra poco, e ci fa capire le parole del vecchio che abbiamo incontrato al quadro A. Quello era un'incontro obbligato, e per dargli un senso direi che lo è anche questo.
Il cieco aspetta solo che gli diamo 1 PO per ricompensarci con, attenzione attenzione, la chiave delle prigioni di Kharé! "Una volta era un guardiano ma oggi..."
Se ci lasciamo distrarre dall'arrivo di un carro che potrebbe darci un passaggio, guadagniamo invece un punto di Fortuna, ma non mi sembra uno scambio equo (benché come vedremo le prigioni di Kharé siano evitabilissime).
Ora dobbiamo scegliere tra due percorsi alternativi, a mio parere uno nettamente migliore dell'altro: uno ci porta a Lea-Ki, il regno dei giganti, l'altro alla casa della maga Alianna.
Iniziamo da quest'ultimo. Troviamo la maga imprigionata, dagli stessi Elvin al cui villaggio abbiamo (forse) trovato la chiave per liberarla. La chiave non è indispensabile per risolvere la situazione, specie se siamo maghi, ma ci evita il rischio di rovinare l'arma forzando la serratura se non lo siamo. (Quindi col senno di poi possiamo decidere se rischiare recuperando la chiave o meno) Di sicuro, evitate di farvi promettere un dono per poi mettervi a frugare in casa per trovarlo da voi, perché vi beccherete una maledizione che, per quanto blanda, vi potrebbe far sprecare l'aiuto di Libra.
Una volta libera Alianna ci ricompenserà con alcuni componenti per incantesimi o con la preziosissima fascia del maestro di scherma, a seconda della nostra preferenza professionale. La fascia è davvero un bell'oggetto, e questo incontro a mio avviso è irrinunciabile per un guerriero che voglia arrivare a Mampang senza giocare la serie chissà quante volte.
Come lei stessa dice, Alianna non si libera di un oggetto senza un po' di spettacolo (non importa se appena un attimo fa era chiusa in gabbia), e quindi ci appronta un simpatico golem di legno. Superato lo scontro, siamo giunti in vista di un nuovo villaggio: Dumphus.
Passare per Lea-Ki ci dà meno soddisfazioni. Molto probabilmente dovremo scontrarci con un gigante (e in questo caso occhio alla scelta degli incantesimi perché Jackson perdona sempre meno), da cui possiamo prelevare qualche dente, ma nulla di più.
Anche da questa strada si giunge a Dumphus, ma possiamo anche decidere di evitare il villaggio…

QUADRO D2


176
188
34
MERCANTI 106
86
-6Po
-4Po
-6Po
194 SPADA AFFILATA
247 CALOTTA
97 3 PASTI
229
185 +2Fo +1RES PERLOTIA ARMA
75
LOCANDA 134 (Paste -3Po)
LAVORO 201 -1RES
14
-3 Po +2 RES
115
298 444 362 412 312
-5RES -1RES -5RES -1RES
30
263 +3 Po
123
108 (Pasto) +2/1RES
49 (Pasto) -2 RES
208
396 421 448 437 453
-5RES -3RES -4RES -5RES -2RES TF
36 (-3 RES)
bosco
127 (Pasto)
147 VILLAGGIO APPESTATO
VANCASS 27
61
41 PRIMA DOMANDA (TF)
CSF
158
271
SECONDA DOM.
143
59 -2RES -1Fo
297 413 337 385 431
-1RES Info -5RES -5RES -1RES -4RES
-2RES -1Fo
253
-2RES -1Fo
238
262 +3Fo Info
79 (POSTE)
38 -2RES (TF)
23
F
1/2
3/4
5/6
167
245
69
99
386 363 432 414 317
-1RES -3RES M -5RES -4RES
177 3 Po AMULETO FORTUNA
237
220 JANN

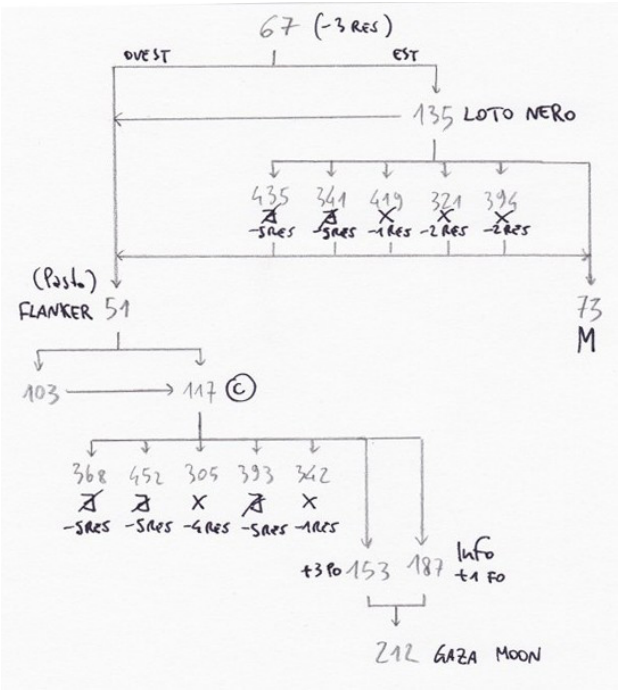
Il nostro percorso continua su due sentieri paralleli fino al prossimo check-point (che è dato ancora una volta - e non l'ultima - da un incontro basilare per la trama di tutta la serie).
Se ci troviamo a Dumphus possiamo: andare dritti in locanda a riposare; attaccare bottone a qualche abitante, come se non avessimo una missione da compiere (e infatti in questo caso rimediamo solo una figuraccia che ci costringe a lasciare il villaggio dimenticando per giunta l'arma); o infine dare un'occhiata in giro trovando le botteghe di alcuni mercanti. Qui possiamo comprare qualcosa di davvero utile, specie se siamo guerrieri.
La sosta dai mercanti ci permette anche di conoscere qualcuno che ha bisogno di manodopera per un lavoro, che ci terrà impegnati tutta la notte interrando una latrina... A meno che non abbiamo un bisogno davvero disperato di 3 PO evitiamo questa parentesi.
Accampandoci fuori dal villaggio o in locanda il terzo giorno di viaggio giunge al termine, e si procede una volta svegli di nuovo su due strade. Venendo da Dumphus possiamo prendere una qualsiasi delle due, mentre se abbiamo dormito all'aperto non abbiamo questa scelta, e il bello è che c'è un motivo preciso.
Vediamo innanzitutto la porzione comune ai due percorsi: si giunge in un villaggio di appestati. Se siamo incauti rischiamo di prendere la peste a nostra volta, e anche se avremo occasione di esserne guariti tra appena 4 paragrafi non vale la pena. Possiamo invece far fruttare la pozione di mirtillo che abbiamo (forse) comprato all'inizio del viaggio per guarire una famiglia di poveracci, rimediando qualche informazione.
Ma l'altro percorso è secondo me migliore, e per questo è importante fermarsi a Dumphus. Solo venendo dal villaggio infatti si incappa in questo incontro, e come dicevo c'è un motivo ben preciso.
Arriviamo ad un ponte, dove un certo Vancass ci pone due domande in rima per permetterci di passare. Vuol sapere il nome di Alianna, e quelli dei tre villaggi che abbiamo incontrato finora nel nostro viaggio (Cantopani, Kristatanti e Dumphus - ed ecco spiegata la natura del bivio). In cambio non solo guadagneremo un bel po' di Fortuna, ma ci verrà fornita un'informazione importantissima per la soluzione del penultimo quadro.
Salutato Vancass (per me un vero classico) arriviamo al nostro check-point.
Ma se non diamo le risposte corrette, o evitiamo il gobbo, giungiamo ad un posto di guardia dove rischiamo di scontrarci con un troll. Dovesse succedere, poco male, anzi: il cadavere del troll ci omaggerà di un amuleto portafortuna. Peccato non poterlo ottenere insieme alle informazioni di Vancass…
Arriviamo così in vista di un altro villaggio, ma prima ci attende l'incontro con Jann, la minimite!

QUADRO E



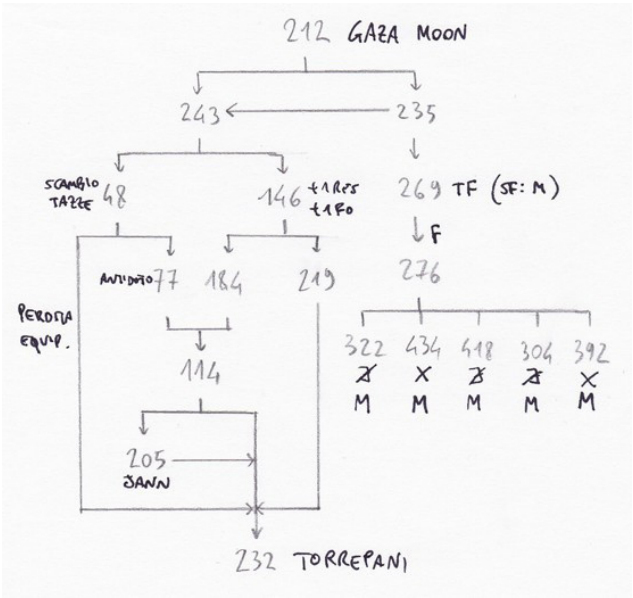
A questo punto non ci mancano che alcuni quadri conclusivi, dove la possibilità di smarrirsi è nulla, mentre quella di morire, o anche solo di tralasciare qualcosa di importante, non diminuisce affatto (se no cosa ci starei a fare?).
Incontriamo Jann, che ci accompagnerà per meno di quel che potrebbe sembrare (specie se siamo maghi: la sua aura di anti-magia si fa odiare abbastanza in fretta) e arriviamo a Birritanti.
Lasciamo perdere per ora la locanda e la cascata e rechiamoci in taverna. Il padrone è un certo Glandragor, e se siamo stati bravi nel quadro A abbiamo un'ascia che gi apparteneva. Restituiamogliela, e lui ci darà un aiuto che ci sarà utile nel prossimo volume.
Procediamo poi verso la cascata, se lo desideriamo: per 3 PO veniamo risanati completamente in ogni Caratteristica, e ogni eventuale malattia ci viene guarita.
Andiamo infine in locanda, dove possiamo mangiare e dormire, ed ecco finito un altro giorno di viaggio (il quarto).
La mattina seguente ci rimettiamo in cammino: un altro paio di incontri cruciali ci aspettano.

QUADRO F



Se dovessimo assegnare un colore ad ogni quadro, questo sarebbe senz'altro nero.
Usciti da Birritanti possiamo andare ad ovest o ad est. Questo secondo sentiero ci conduce ai letali campi di loto nero (un classico del fantasy fin dal primo libro su Oz, dove però erano papaveri). Dal momento che c'è la possibilità di prendere l'altra strada una volta visto dove conduce questa, consiglio di dare una sbirciatina, magari anche un'annusata veloce giusto per dire "l'ho visto", e poi prendere il sentiero verso ovest.
Questo ci porta all'incontro con un assassino vestito di nero, un flanker. Non possiamo com'è noto ricorrere alla magia, per fortuna (non solo del flanker): abbiamo così la possibilità di risparmiare la vita all'assassino una volta ottenuto il controllo della situazione. Egli ci ringrazierà, e ci potrà aiutare quando saremo a Kharé (dove anche lui sta andando). Decisamente meglio dei 3 miseri PO che avremmo trovato sul suo cadavere.
Lo salutiamo, e procediamo verso un ulteriore incontro!

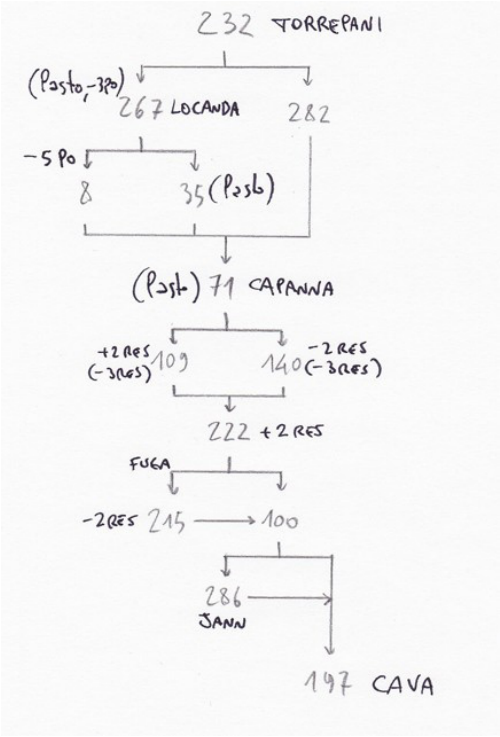
QUADRO G



G come Gaza Moon.
La incontriamo davanti alla sua casetta, ed è meglio non rifiutare più di una volta il suo invito ad entrare o saremo spacciati (basta dare un'occhiata alla serie di M nello schema...)
Gaza Moon ci offre un te', e si assenta "casualmente" per qualche istante. Possiamo approfittarne per scambiare le tazze, o fidarci. La scelta giusta è la seconda, non perché Gaza Moon sia un'innocua vecchietta e non abbiamo bisogno di pensare male di lei, ma anzi perché ne sa una più dell'Arcimago e aveva avvelenato la sua tazza e non la nostra.
Se non abbiamo più la famosa pagina 102 donataci dal vecchio del quadro A, e abbiamo per giunta bevuto il te' sbagliato, Gaza Moon si ruba i nostri componenti per incantesimi non trovando di meglio.
Se beviamo il te' giusto, ma non abbiamo la pagina, ce ne possiamo andare senza perdere né guadagnare nulla.
Se abbiamo la pagina invece siamo a cavallo: o frugando le nostre cose Gaza Moon la trova e ci porge un antidoto, o gliela mostriamo noi stessi capendo che le interessa (notare che questo avviene al paragrafo 184, quello subito dopo il 183 dove abbiamo incontrato il vecchio sull'albero).
A questo punto abbiamo la possibilità di sbarazzarci della povera Jann, proprio grazie all'incantesimo che si trova in parte a pagina 102 del libro di Gaza Moon. Tutto ciò che dobbiamo fare è sommare quel numero di pagina a quello seguente e recarci al numero di paragrafo che ne risulta.

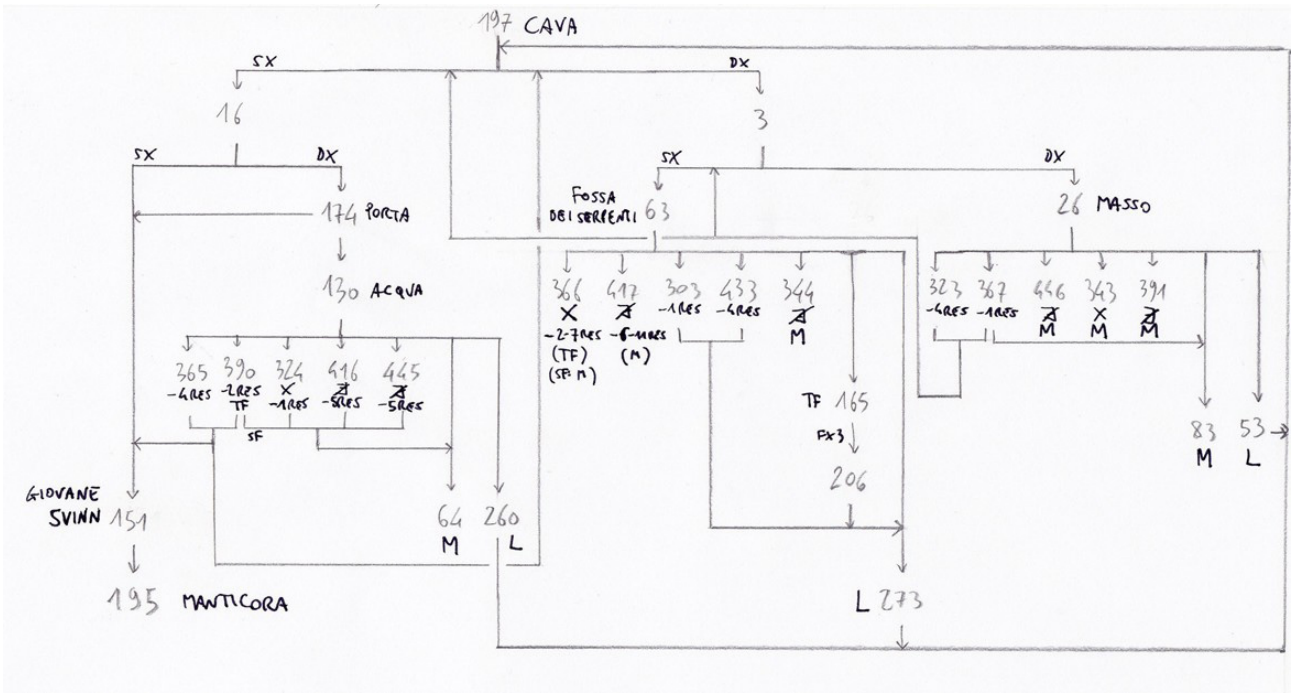
Ci troviamo al paragrafo 114 quando questo super enigma ci viene presentato... Ma non dobbiamo sommare 102 a 115, perché 115 è il numero di PARAGRAFO seguente a quello in cui ci troviamo. Il 114 ci offre come scelta di andare al 232, ma non dobbiamo sommare 102 nemmeno a questo numero, perché il 232 è il PARAGRAFO che segue, tra l'altro solo se scegliamo di NON sbarazzarci di Jann.
Dico questo perché sulla mia copia (usata purtroppo) del LG il precedente proprietario, non sapendo evidentemente che pesci pigliare, si è messo a sommare a matita 102 a tutti i numeri di paragrafo che vedeva nella pagina...
No, dobbiamo sommare 102 a 103, che è il numero della PAGINA che segue la 102...
Per chi si fosse affezionato a Jann comunque, non temete: la incontreremo ancora, anche se tra un bel po'.

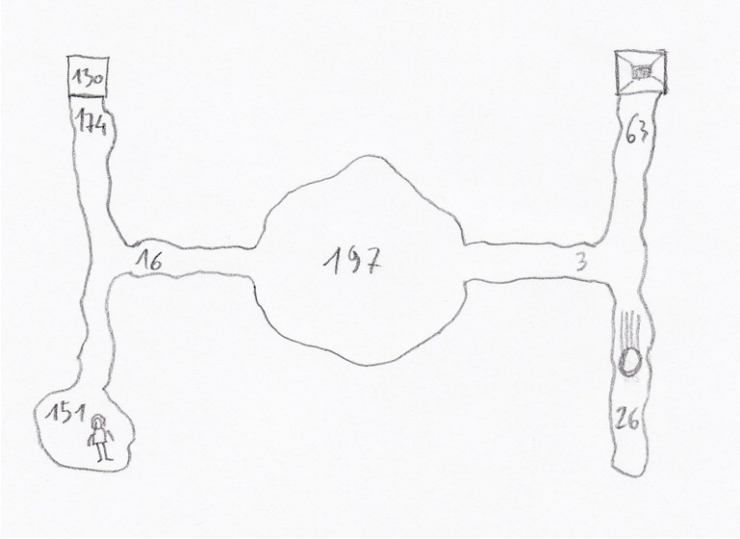
QUADRO H



Arrivati a Torrepani, rassegniamoci all'idea di essere catturati: parlando con gli abitanti non potremo evitare incautamente di lasciar loro intendere che siamo avventurieri, mentre dormendo (in locanda come appena fuori dal villaggio) verremo direttamente colti nel sonno.
Veniamo portati in una capanna e tenuti lì tutta la notte. Non è necessario rimanere svegli e all'erta, e anzi è bene dormire e recuperare le forze finché è possibile. Gli Svinn (che non sono uomini-orca come recita l'edizione italiana ma, sostanzialmente, mezz'orchi, per usare un termine da GdR) non hanno intenzioni malvagie, ma necessitano disperatamente di aiuto.
A nulla serve nemmeno tentare la fuga: ci faremo solo del male nel venire catturati. Essere gettati nella cava del demone è inevitabile, quindi è meglio conservare le forze per ciò che ci attende...

QUADRO I

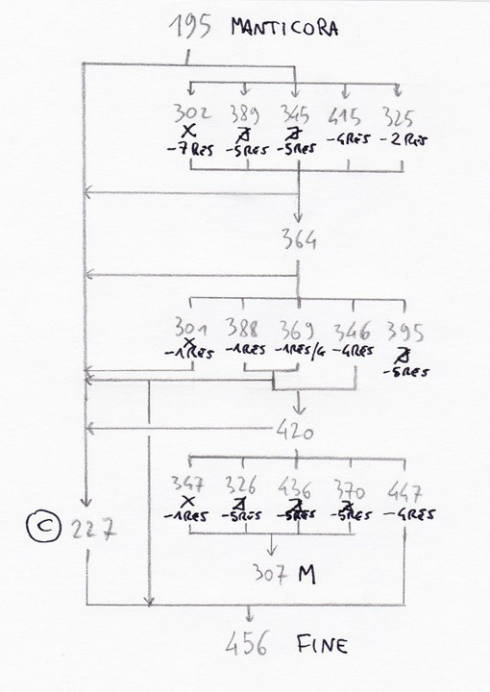




La cava del demone è tutt'altro che un labirinto. Ma Vancass non aveva tutti i torti a metterci in guardia, perché una scelta errata ad uno dei bivi può essere fatale, specialmente se non abbiamo la possibilità di invocare Libra.
Come lo stesso Vancass ci aveva detto al quadro D, dobbiamo semplicemente andare sempre a sinistra, e troveremo subito la giovane Svinn (come si evince dallo splendido disegno sulla mia mappa…).

Le altre tre possibilità sono: cadere in una fossa piena di serpenti, che senza l'aiuto di Libra sarebbe letale anche senza di essi; il classico masso che rotola minacciando di schiacciarci, e qui un paio di possibilità le abbiamo, se siamo maghi; e una stanza nella quale rimaniamo bloccati e che inizia a riempirsi inesorabilmente d'acqua (anche qui le uniche via di scampo sono Libra e la magia).
Le trappole sono tutte molto classiche, ed ho proprio l'impressione che Jackson abbia volutamente tenuto le idee più originali per i libri successivi, iniziando qui dall'ABC dell'avventuriero.
Fatto sta che abbiamo portato a termine la missione!
Rimane solo un interrogativo: ma quel disegno in copertina cosa ci sta a fare?

QUADRO J



Per un guerriero questo quadro è del tutto inutile: tutto ciò che può fare è uccidere la manticora e uscire in tutta calma dalla cava.
Per un mago la situazione è leggermente più complessa. Innanzitutto gli è in effetti impossibile uccidere il mostro: può solo metterlo fuori combattimento per il tempo necessario a fuggire. Ma per arrivare a questo ci sono tre serie di incantesimi fra cui scegliere, e ad ogni occasione ci viene data la possibilità di passare all'uso della spada.
La prima serie ci porta, qualsiasi cosa scegliamo, alla seconda. Tutto ciò che dobbiamo fare è contenere i danni dell'attacco della manticora. DOZ è la scelta migliore dato il basso costo in Resistenza.
Con la serie seguente possiamo tagliare corto tenendo in mano la situazione (con un bel HOT) o delegare parte della soddisfazione a un gigante o qualche goblin. Dipende tutto da quanti denti abbiamo ancora con noi, e da come siamo messi a Resistenza (HOT è un po' dispendioso, e non è l'ultimo incantesimo che dobbiamo lanciare).
Infine la terza serie: se non vogliamo estrarre la spada, c'è un solo incantesimo con cui trarci d'impaccio, WAL. Il muro circonda la manticora, e noi ne approfittiamo per scappare con la mezz'orca.
E qui si conclude la prima parte del nostro viaggio.
Il paragrafo finale ha in serbo per noi qualche premio: la nostra Fortuna iniziale aumenta di 1, gli Svinn ci donano 10 PO e, soprattutto, la chiave della porta sud di Kharé.
A proposito...

VERSO KHARÉ (e oltre...)

Ecco il promesso riassunto degli aiuti e degli oggetti che potremmo aver raccolto in questa prima avventura e che ci serviranno nella prossima (o in qualche caso ancora più avanti):

- Un medaglione raffigurante un viso di donna, che ci servirà molto, ma davvero molto avanti nella storia.
- Una chiave con il numero 111. Non mi risulta che serva in questo volume, ma non ricordo di preciso dove verrà utilizzata… conto di scoprirlo prossimamente.
- La chiave delle prigioni di Kharé donataci dal cieco (numero 206).
- La possibilità di scegliere VIK tra gli incantesimi una volta a Kharé, per far fruttare la nostra amicizia con Glandragor.
- Due possibili aiuti da parte del flanker (li vedremo all'inizio della prossima guida, poiché si trovano al paragrafo 79 del secondo libro).
- La chiave della porta sud di Kharé ricevuta dagli Svinn (numero 12).

APPENDICE: LA MAGIA TRA LE COLLINE

Ecco un breve vademecum per i maghi, contenente le formule false, quelle impossibili da usare per mancanza di componenti, quelle non presenti nel LG e, naturalmente, quelle su cui possiamo invece fare affidamento.
In appendice a questa appendice, il mistero del paragrafo 319!

Formule non presenti

Il LG non ci offre MAI la possibilità di ricorrere agli incantesimi sotto elencati, e possiamo volendo risparmiarci la fatica di studiarli:

```
DIM
GOD
MUD
NIF
NIP
RES
ROK
SAP
ZED
```

Jackson chiaramente aveva già pensato quanto meno alle situazioni dei libri successivi quando ha preparato il libro degli incantesimi.

Formule false

Le seguenti sono invece le formule che ci vengono suggerite ma NON ESISTONO:

```
BAG x x x x
BAM x x x x
DIP x x
DOM x x
FAM x
FIF x x
FIL x x x
GOP x x x
HOP x x x x
JAP x
KIL x x x x x x x
```

```
LAM x x
MUG x x
NIT x
PAP x
RAN x x x
RAW x
RIS x x x x
SIT x
SUD x x x x
WIK x x x
YAG x x
ZEL x
```

Le crocette indicano quante volte la formula trabocchetto ci viene presentata, e quindi il "grado di pericolosità" (sono comprese le occasioni in cui è con noi Jann)

Formule non utilizzabili

Ecco invece le formule che esistono, ci vengono proposte, ma che non possiamo lanciare perché NON POSSIAMO AVERE IL COMPONENTE NECESSARIO, indicato tra parentesi; anche queste insomma possiamo volendo non saperle:

```
FAR (sfera di cristallo)
FIX (ramoscello di giovane quercia)
GAK (maschera nera)
HUF (corno del vento)
KID (braccialetto d'osso)
KIN (specchio)
NAP (pendolo di rame)
PEP (acqua di fuoco)
RAP (parrucca verde)
SUN (gioiello solare)
TEL (calotta di tela*)
YAP (parrucca verde)
YAZ (anello di perle)
ZEN (medaglione)
ZIP (anello di metallo verde)

* una volta trovatala, la formula non si incontra più…
```

Formule sempre funzionanti

```
BIG x x x x
DOP x x x
DOZ x x
DUD x x (ma la prima volta siamo legati)
DUM x x
FAL x
FOF x x x x x
FOG x
HOT x x x x (inclusa però la volta in cui siamo legati)
HOW x x x x
LAW x x x x x (la prima volta scegliamo però un bersaglio errato)
SIX x x J
SUS x x J J x
WAL J x x
ZAP x x x x J
```

Le crocette indicano quante volte possiamo far uso dell'incantesimo nel LG; queste indicazioni si basano sull'assunto che ci liberiamo di Jann appena possibile (da Gaza Moon al quadro G). Le J indicano i casi in cui però Jann è per forza con noi.

Formule con componenti facoltativi

Infine ecco le formule che possiamo utilizzare solo se abbiamo recuperato i componenti giusti, e se li abbiamo ancora con noi:

```
DOC x          (pozione di mirtillo)
GIG x x        (flauto)
GOB x x x      (dente di goblin)
GUM - J x      (colla)
POP x          (cristalli)
RAZ x x x      (cera - ne troviamo solo per 2 applicazioni)
WOK x x x J    (1 PO)
YOB x x        (dente di gigante)
```

- : non abbiamo ancora il componente, ma lo troveremo in seguito

Una nota sull'ultimo caso in cui potremmo usare WOK, ma siamo con Jann: il testo italiano ci priva di 5 punti di Resistenza, come se l'incantesimo non esistesse (paragrafo 452). Si tratta di un errore di traduzione: l'originale ce ne toglie solo 1, com'è logico.

A proposito di YOB invece...

Il misterioso paragrafo 319

Non ho controllato la versione originale, ma in quella italiana non ho trovato alcun paragrafo che mandi al 319.
Esso recita così: "Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti che l'incantesimo faccia effetto, ma non succede niente poiché non sei in possesso del dente di gigante necessario per la sua riuscita. Vai al 256."
Il testo originale è pressoché identico, quindi non si tratta sicuramente di un errore di traduzione.
Il rimando al 256 sembra collocare questo paragrafo nel quadro D1, quando ci troviamo a Lea-Ki.
Il problema è che noi possiamo benissimo avere invece un dente di gigante: ci è data la possibilità di comprarne uno come abbiamo visto a pochi paragrafi dall'inizio dell'avventura. E infatti solitamente Jackson ci chiede sempre se abbiamo un componente che ci ha messo a disposizione.
Un errore non corretto in fase di editing, probabilmente.